СИМС: Я И МОИ ДРУЗЬЯ

© 2002, Gedon Software, Lilienthaler Heerstr. 210 , D-28357 Bremen and X Media GmbH, Im Vogelsang 101a, D-45527 Hattingen. Все права сохранены.

Руководство и программа, описанная в руководстве, являются предметом лицензионного соглашения, и могут распространяться только в случае соблюдения условий данного соглашения. Это руководство может использоваться только в информационных целях. Как руководство, так и программа может быть изменена в любое время компаниями Gedon Software и/или X Media GmbH. Gedon Software и X Media GmbH не несут никакой ответственности за любые ошибки или неточности, которые, возможно, находятся в данном руководстве.
Руководство, как целиком так и его части, не может быть скопировано, размножено, переведено или перенесено на другие носители без письменного разрешения компаний Gedon Software и X Media GmbH.

Торговые марки

The Sims является зарегистрированной торговой компании Electronic Arts Inc.
Microsoft, .Windows 95®, Windows 98®, Windows ME®, Windows 2000®, Windows XP®, и DirectX® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft.
Pentium® является зарегистрированной торговой маркой корпорации Intel.
LEADTOOLS® является зарегистрированной торговой маркой компании LEAD Technologies,

Оглавление

Введение – Что такое "Симс: Я и мои друзья"? ______ 4
Добро пожаловать в программу! ______ 4
Системные требования ______ 5
Как работает "СИМС: Я и мои друзья" ______ 6

Обзор/Первые шаги ______ 7
Поддержка ______ 9
Помощь – всплывающие подсказки и руководство ______ 10
Экраны программы ______ 10

Лаборатория лиц ______ 11
Панель управления лаборатории лиц ______ 12

Интерактивный помощник ______ 15
Шаг 1: Открытие фотографии в фас ______ 16
Шаг 2: Обрезка и поворот фотографии в фас ______ 17
Шаг 3: Удаление фона фотографии в фас ______ 18
Шаг 4: Поворот и наклон фотографии в фас ______ 19
Шаг 5: Ретуширование ______ 20
Шаг 6: Указание контуров на фотографии в фас ______ 21
Шаг 7: Открытие фотографии в профиль ______ 23
Шаг 8: Обрезка и поворот фотографии в профиль ______ 24
Шаг 9: Удаление фона с фотографии в профиль ______ 25
Шаг 10: Наклон фотографии в профиль ______ 26
Шаг 11: Ретуширование ______ 27
Шаг 12: Указание контуров на фотографии в профиль ______ 28
Шаг 13: Выбор тела и создание персонажа ______ 31
Специальные эффекты ______ 32
Выбор тела ______ 32
Обновление галереи тел ______ 32

Настройки программы ______ 33

Использование своих фотографий ______ 35
Объекты: ______ 35
Правильная съемка ______ 36
Чем вы фотографируете ______ 37
Цифровой фотоаппарат и видеокамера ______ 37
Сканер ______ 38
Поддержка ______ 38

Некоторые советы по поводу видеокарт ____________ 39
Алфавитный указатель ______________________________ 41

Введение – Что такое “Симс: Я и мои друзья”?

Добро пожаловать в программу “Симс: Я и мои друзья”

Станьте главным персонажем любимой игры!

Мы вносим элемент личностных отношений в трехмерные игры.
При помощи этой программы вы сможете создать реалистичную трехмерную модель вашей головы всего за пару минут, и для этого вам потребуется лишь одна или две фотографии. Выберите себе тело, пару раз щелкнув мышкой, и станьте частью любимой игры.

Возможности программы:

2D в 3D	Для создания модели вашей головы в трех измерениях вам потребуется всего лишь одна фотография в фас, а для получения более качественной модели – еще одна в профиль.
Помощник	легко научит вас создавать трехмерные модели в пошаговом режиме. Вам потребуется лишь немного обработать две фотографии, указать контуры носа, губ и глаз – остальное сделает “Симс: Я и мои друзья”.
Трехмерные тела	В комплект поставки включена прекрасно отрисованная библиотека моделей женских, мужских и детских тел, с которыми вы можете совместить созданную вами модель головы.
Трехмерные игры	Все модели оптимизированы для использования в компьютерных играх и обладают необходимым набором движений! При помощи нашей программы вы сможете создать реалистичный персонаж, который приятно удивит вас малым количеством полигонов.
В **трехмерное ядро программы**	встроена поддержка большинства известных игр. Для получения более полной информации посетите нашу домашнюю страничку, которая находится по адресу http://www.xmp.de/FaceFactory.

Симс: Я и мои друзья приглашает вас в свою виртуальную лабораторию лиц. Из этой лаборатории вы сможете воспользоваться всеми функциями программы. Здесь вы начнете свою работу с **Помощником по подбору лиц**, который поможет вам создать трехмерную модель головы за 13 шагов. Также, здесь вы сможете установить индивидуальные настройки программы.

Системные требования

Минимальная конфигурация:
• Windows 98, ME, 2000
• Pentium® MMX 233 МГц
• 32 МБ ОЗУ
• Графический адаптер 800 x 600, 16 Бит
• 200 МБ свободного места на диске
• DirectX 7
Рекомендованная конфигурация:
• Pentium® II 400 МГц
• 64 МБ ОЗУ
• аппаратный графический ускоритель с поддержкой DirectX
• 8 МБ графический адаптер с технологией AGP
• Цифровой фотоаппарат
Дополнительно:
• Веб-камера, цифровая камера, сканер
• Звуковая карта
• Доступ в интернет (для загрузки обновлений и новых тел)

Вышеупомянутые системные требования являются минимальной конфигурацией, на которой программа сможет корректно функционировать. В случае если вы не обладаете одним из рекомендованных графических ускорителей, то, скорее всего, не сможете полностью оценить всех возможностей программы. Если вы установите разрешение экрана большее, чем 800 x 600, а памяти будет недостаточно, то **Симс: Я и мои друзья** автоматически отключит режим аппаратного ускорения. Высокое разрешение в сочетании с аппаратным ускорением может привести к некорректному отображению трехмерной модели. Поэтому мы советуем вам переключаться в режим 800 x 600 точек, перед запуском программы.

Как работает Симс: Я и мои друзья

Преобразование двух фотографий в трехмерную модель, которую можно рассмотреть с любой стороны, кажется трудновыполнимым. Как это делается?

На самом деле все очень просто. Вы когда-нибудь клеили фигурки из папье-маше? Сначала вы создаете каркас, потом обклеиваете его бумагой, и, наконец, раскрашиваете. Наша программа использует череп в качестве каркаса и натягивает на него как кожу ваши фотографии.

Но как из двух фотографий получается лицо? Нашей программе требуется как минимум одна фотография в фас и (для улучшения качества модели) еще одна в профиль. Обе эти фотографии соединяются в области щек и висков. После этого, мы получаем новую картинку, которую можно непосредственно наклеивать на каркас.

В зависимости от того, с какой стороны вы будете смотреть на модель, вы будете видеть или фотографию в профиль, или фотографию в фас, или по кусочку от этих снимков. Если вы поняли этой простой принцип, то сможете более эффективно подбирать фотографии для нашей программы. Мы можем сделать модель и из одной фотографии, но, обладая и снимком в профиль, **”Симс: Я и мои друзья”** сможет создать более реалистичную модель вашей головы.

Также, наша программа предложит вам указать положение на лице губ, глаз, носа и ушей, чтобы более точно натягивать выбранную вами фотографию на каркас.

Первые шаги

Симс: Я и мои друзья может работать как с фотографиями, так и с проектами. Проекты - это набор фотографий и трехмерная модель, связанная с анимацией. Для того чтобы создать проект вы должны выполнить следующую последовательность действий:

Создание проекта

- ➔ Начать новый проект
  - ➔ Загрузить и подготовить фотографии
    - ➔ Выбрать тело
      - ➔ Совместить голову с телом
        - ➔ Рассмотреть полученный результат
          - ➔ Сохранить проект
            - ➔ Экспортировать персонаж

Первые шаги

После запуска программы вы попадете в лабораторию лиц. Если вы подведете курсор мыши к нижней панели, то кнопки, находящиеся на ней изменят свой цвет, чтобы вы смогли узнать какие именно кнопки можно сейчас использовать.
Кнопки темно-серого цвета в данный момент недоступны, но если вы медленно подведете курсор мыши к активной кнопку, то увидите всплывающую подсказку, которая поможет вам узнать функцию данной кнопки.

Подсказки и помощь

При помощи кнопок в правом верхнем углу экрана вы сможете получить доступ к контекстной системе помощи. Для этого нажмите на кнопку с пиктограммой вопроса или нажмите клавишу F1.
В первый раз мы рекомендуем вам воспользоваться прилагаемыми фотографиями.



Лаборатория лиц
Здесь вы можете создать модель из двух фотографий или загрузить проект.

а) Чтобы создать трехмерную модель головы на основе прилагаемых фотографий, щелкните на кнопку, на которой изображена голова. Эта кнопка находится в самом центре панели управления. После этого будет открыт помощник, который направит каждый ваш шаг во время создания трехмерной модели. (Более детальное описание шагов вы можете получить в разделе **Интерактивный помощник**.) Завершит работу с фотографиями создание персонажа в главной пробирке **лаборатории лиц**.

Примеры фотографий

б) Если вы хотите загрузить один из проектов, щелкните правой кнопкой мыши на кнопку с изображением папки, обрамленной двумя стрелками. В появившемся меню выберите пункт "Открыть проект". После этого укажите местоположение проекта, который вы хотите открыть. Каждый проект состоит из фотографий и трехмерной модели вашего персонажа.

Примеры проектов

Нажмите на эту кнопку для вызова меню.	
Выберите пункт “Открыть проект”. После выполнения этого действия в **лаборатории лиц** откроется выбранная вами трехмерная модель.	

Теперь все кнопки на панели управления стали доступны.



Панель управления лаборатории лиц

Когда курсор в **лаборатории лиц** принимает форму руки, вы можете изменять расстояние до модели и поворачивать ее, нажав и удерживая левую кнопку мыши.

Если вы хотите использовать **отснятые вами фотографии,** то вам стоит запомнить несколько правил, пользуясь которыми вы сможете получить более качественную модель.

Создание своих фотографий – советы начинающим

- Постарайтесь снимать на одноцветном фоне, который, кроме того, по цвету отличается от ваших волос, кожи и одежды.
- Старайтесь фотографировать с расстояния от 0,5 до 1 метра или воспользуйтесь увеличивающими объективами, так, чтобы лицо занимало большую часть фотографии.
- Убедитесь, что объект вашей съемки держит голову прямо, и съемка ведется строго в профиль или в фас. Признаком хорошей фотографии является размер глаз: они должны получится того же размера, что и на прилагаемых примерах.
- Постарайтесь правильно установить свет: он должен быть ярким, но не отбрасывать теней на лицо фотографируемого. По возможности не используйте вспышку.
- **Свет и прическа** должны оставаться идентичными на обеих фотографиях.
- В случае если у фотографируемого длинная прическа, попросите его, по возможности, зачесать волосы назад. Также старайтесь избегать асимметричных причесок.

Эти правила являются стандартом для портретной фотографии, а также, в частности, для фотографий, которые будут использоваться в нашей программе. Прочитав последующие страницы руководства, вы поймете, для чего мы советуем вам следовать этим правилам. Они также относятся к цифровой фотографии и сканированию.

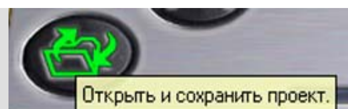
Поддержка

Если вы по каким-то причинам не можете оцифровать ваши фотографии, мы сможем сделать это для вас за небольшую плату в 5 немецких марок. Для этого пошлите нам ваши снимки с приложенным чеком на 1 марку 53 пфеннига с пометкой DIN A5 по следующему адресу:
X media GmbH
Im Vogelsang 101a
45527 Hattingen
Из этих материалов мы создадим цифровые фотографии, которые вы впоследствии сможете вставить в программу. Ваш заказ будет обработан достаточно быстро (около 1 недели) и выслан на указанный вами адрес вместе со счетом на 5 немецких марок (только для Германии). Наши клиенты из других стран (Австрия, Швейцария и др.) могут оплатить его при помощи чека или наличными. Помните, что качество оцифрованной фотографии сильно зависит от качества оригинала. После получения готовых фотографий вы можете перевести деньги на следующий счет:
X media GmbH, account no. 122432100, BLZ 45261547

Дополнительную информацию вы найдете на следующих страницах этого руководства.

Помощь – всплывающие подсказки и руководство

Если вы подведете курсор к одному из активных элементов на экране, то на некоторое время появится всплывающая подсказка. В ней содержится краткое описание функциональных возможностей этого элемента.



Всплывающие подсказки

Всплывающие подсказки = быстрая помощь

Кроме того, если вы хотите получить более полную помощь, то вы можете нажать клавишу F1 или щелкнуть на кнопку с изображением вопроса, которая находится в правом верхнем углу экрана. После этого будет открыта программа Acrobat Reader, которая позволит вам прочитать или распечатать руководство в формате PDF.

Руководство

Экраны программы

На следующей странице описываются экраны, из которых состоит программа **"СИМС: Я и мои друзья"**. Основные экраны это **Лаборатория лиц и Интерактивный помощник**. Кроме них есть дополнительные экраны, при помощи которых вы можете менять настройки, сохранять файлы и т.д.
Экран, в который вы попадаете сразу после запуска программы, называется **Лаборатория лиц.** Большую часть времени при работе с программой вы будете проводить именно в нем.

Экраны программы

Экраны программы	Функции:
Лаборатория лиц	Начало создания персонажа, выбор анимации, открытие и управление проектами, экспортирование персонажей. Наложение на трехмерную модель головы специальных эффектов.
Интерактивный помощник	Открытие и обработка фотографий, создание трехмерной модели головы, выбор тела.
Настройки	Изменение настроек программы.

Лаборатория лиц

В этой лаборатории находится центр управления производством ваших трехмерных персонажей. Здесь вы сможете оценить созданную вами трехмерную модель.



1	Обзор тела	Здесь показывается выбранное вами тело и информация о нем.
2	Подиум	Здесь вы сможете со всех сторон осмотреть создаваемую модель.
3	Трехмерные эффекты	Кнопки, при помощи которых можно наложить на трехмерную модель головы специальные эффекты.
4	Панель управления	При помощи этой панели вы можете управлять проектом, создавать персонажи и анимацию, настраивать программу и открывать домашнюю страницу “СИМС: Я и мои друзья”.

Панель управления Лаборатории лиц

Кнопки панели управления

При помощи этой краткой таблицы вы сможете больше узнать о назначении каждой из кнопок в панели управления.

Действие	Кнопка
Создание проекта. Открытие и управление проектами.	
Выбор анимации.	
Вход и выход из режима проигрывания анимации.	
Кнопка "Сброс". При помощи этой кнопки вы сможете вернуть стандартную анимацию персонажу и отменить все свои изменения.	
Интерактивный помощник	
Экспорт выбранной модели головы и тела в папку игры. Экспортированные персонажи могут быть впоследствии выбраны в редакторе семьи игры "СИМС". После сохранения голова и тело помещаются в нужные библиотеки, а также добавляется ссылка о наличии таких тел в игру. *Примечание: На вашем компьютере должна быть установлена игра "СИМС".*	
Ссылка на страницу игры.	
Изменение настроек. Здесь вы можете изменить настройки программы в соответствии со своими пожеланиями.	
Полоска состояния, находящаяся в самом центре панели управления поможет вам приблизительно определить время, необходимое для создания модели.	
Изменение высоты лба и/или головы (эффект по умолчанию).	
Увеличение или уменьшение подбородка.	
Изменение размера и формы носа.	

Изменение ширины головы.	
Изменение линии губ.	
Отображение галереи тел, в которой показываются все установленные тела.	
Бесплатная загрузка новых тел с веб-сайта программы.	
Открытие режима просмотра тел и примерки их к вашей трехмерной модели головы.	
Дополнительная информация о программе **"СИМС: Я и мои друзья"**.	СИМС: Я И МОИ ДРУЗЬЯ
Справка в формате PDF.	?
Свернуть программу.	
Выход из программы.	

Нажав на эту кнопку, вы вызовете всплывающее меню, который можно закрыть, щелкнув в любое место на экране вне появившегося меню.

Открытие, сохранение, создание проекта...

Создать проект	При создании нового проекта, старый проект будет закрыт. После выбора этого пункта, нажмите на кнопку **Интерактивный помощник** (также смотрите главу "Открытие фотографии в фас").
Открыть проект	Открывает стандартный диалог, при помощи которого вы сможете найти на жестком диске нужный вам проект.
Сохранить проект	Сохраняет изменения в текущем проекте.
Сохранить проект как …	Открывает диалог, в котором вы сможете выбрать имя проекта и папку, в которую он будет сохранен. Программа сохранит фотографии, текущее состояние трехмерной модели и анимацию в файле проекта

Эта кнопка откроет для вас панель настроек программы. Здесь вы сможете настроить программу **”СИМС: Я и мои друзья”** в соответствии с вашими пожеланиями.

Индивидуальные настройки программы

Настройки	

Интерактивный помощник

Интерактивный помощник позволит вам создать трехмерную модель головы при помощи двух фотографий. Даже в том случае, если у вас есть лишь одна фотография в фас, программа постарается создать на ее базе фотографию в профиль и сделать действительно реалистичную модель. Качество модели напрямую зависит от качества фотографий, при помощи которых вы ее создаете. Также очень важно верно подготовить фотографии, указав программе точное местоположение ушей, носа, губ и подбородка на снимке.

Во время работы с **Интерактивным помощником** вы сможете загрузить фотографию в программу, правильно расположить ее, удалить фон, отретушировать огрехи съемки, и указать контуры.
За 13 шагов с помощью него вы сможете создать вашу трехмерную модель. Шаги с первого по шестой посвящены обработке фотографии в фас. При помощи зеленых стрелок в нижней части экрана вы сможете перейти к следующему шагу или вернуться на шаг назад. Если во время работы не загружен ни один проект или фотография, – то окно останется пустым. Уже открытые фотографии вы можете изменить в любой момент.

Шаг 1: Открытие фотографии в фас

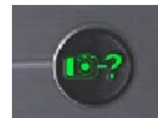
Во время первого шага вы можете открыть фотографию в фас с жесткого диска, сканера, цифрового фотоаппарата или веб-камеры.

Источники фотографий:	Кнопка
• Жесткий диск / Файловая система	
• Цифровой фотоаппарат, веб-камера, сканер и др. (Twain)	

Совет!

Подключенные устройства

“СИМС: Я и мои друзья” автоматически находит установленные устройства и делает кнопки активными. Попытка обращения к отключенному устройству может привести к некорректной работе системы. То есть, если вы нажмете на активную кнопку, не включив или предварительно отключив устройство, связанное с этой кнопкой, то операционная система может начать функционировать некорректно. Мы советуем вам включать устройства, при помощи которых вы хотите открывать фотографии в нашей программе, до начала работы **”СИМС: Я и мои друзья”** и не отключать их во время работы.



Несколько источников Twain

В вашем компьютере может находиться одновременно несколько источников Twain. Например, у вас может быть сканнер и цифровая камера, или две камеры. В таком случае вам следует сначала **указать источник Twain**, нажав на эту кнопку. После нажатия вы увидите окно, в котором будут показаны все источники Twain, находящиеся в системе. Выберите нужное устройство и нажмите кнопку "OK". Диалог, который показывается, когда вы загружаете фотографию из источника Twain, зависит от типа устройства, которым вы пользуетесь. Если у вас возникли вопросы по поводу того, как им пользоваться, пожалуйста, откройте документацию, поставляемую вместе с купленным вами устройством.

Шаг 2: Обрезка и поворот фотографий в фас

Для начала, вам следует выбрать желаемый масштаб фотографии, обрезав ее. Вы добьетесь наилучших результатов, если обрежете фотографию, оставив небольшой отступ под шеей. Нажав и не отпуская правую кнопку мыши, подведите синий прямоугольник как можно ближе к вашей голове.

Щелкните на кнопку с изображением ножниц, чтобы обрезать фотографию. Тем самым образом вы увеличите масштаб снимка, что позволит вам в дальнейшем более точно работать с ним.	Обрезать	
Если вам не понравился результат, которого вы добились во время одной из предыдущих операций, вы можете нажать на эту кнопку и вернуться к оригинальной фотографии.	Вернуть	
Иногда вам нужно будет повернуть фотографию. Вы можете повернуть снимок на 90 °, нажав на эту кнопку.	Поворот на 90 °	

Нажмите на правую стрелку, чтобы перейти к следующему шагу.

Шаг 3: Удаление фона фотографии в фас

Во время третьего шага вам придется **удалить фон с фотографии**, чтобы программа смогла определить силуэт вашей головы.

Удостоверьтесь, что выбрана волшебная палочка. Курсор должен тоже принять форму волшебной палочки. Щелкните на фон фотографии на некотором расстоянии от лица. После этого фон будет удален.	Удаление фона	

На некоторых фотографиях у вас могут остаться небольшие области, не удаленные после предыдущего действия, или же вы просто хотите удалить выступающие пряди, длинные серьги, или выступающие плечи. Помните: для создание хорошей трехмерной модели на снимке должны остаться голова и основание шеи.
Силуэт должен быть **очищен** при помощи **очищающих функций**, доступ к которым вы можете получить, нажав на кнопки с изображением ластика или кисти. При нажатии на одну из этих кнопок, ваш курсор превратится в небольшой круг.

После выбор ластика, все, что находится в области курсора в форме круга, после нажатия левой кнопки мыши будет удалено.	Удаление при помощи ластика	
При помощи кисти вы можете восстановить ранее удаленные части фотографии. Это распространяется на области удаленные как ластиком, так и волшебной палочкой.	Кисть / Восстановление при помощи Кисти	
Отмена последней операции при помощи клавиши “Возврат”	Возврат	
Вы можете изменить размер рабочей области кисти или ластика, нажав на кнопку с пиктограммой круга. При этом вы можете выбрать из трех размеров.	Размер ластика и кисти	
В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Помните: от качества удаления фона вашей фотографии сильно зависит качество полученной трехмерной модели.

Шаг 4: Поворот и наклон фотографии в фас

В случае необходимости, вы можете повернуть или наклонить ваш снимок. Это следует сделать в том случае, если лицо на фотографии не смотрит прямо в камеру, или немного наклонено.

Поворот головы

При помощи красного ползунка установите необходимый угол поворота. Мы советуем вам ориентироваться по глазам: они должны быть одинакового размера и смотреть прямо в камеру.	Поворот фотографии в фас		Поворот головы

Наклон головы

При помощи красного ползунка, вы можете наклонить в голову вправо или влево, так чтобы глаза оказались на одном уровне.	Наклон фотографии в фас		Наклон головы
Чтобы отменить внесенные вами изменения, поместите ползунки в исходное положение или нажмите кнопку “Возврат”.	Возврат к оригинальному положению		

Шаг 5: Ретуширование

Иногда вам приходится использовать фотографии, на которых шея закрыта высокими воротничками или шарфами. Если к подобной "одетой" фотографии добавить тело, то на шее останется странный ободок, не гармонирующий с остальной одеждой.

В программе **СИМС: Я и мои друзья** вы можете изменить цвет подобных областей. Чтобы понять, как это сделать – внимательно прочтите описание инструментов, которое находится ниже.

Ретуширование небольших областей

Вы можете заполнить штамп текстурой вашей кожи и...	Подбор текстуры	
... и нанести выбранную текстуру на нужно место на фотографии (режим кисти).	Нанесение текстуры	
Закрашенные по ошибке области вы можете легко восстановить при помощи кнопки с изображением ластика.	Исправление ошибок при помощи ластика	
Вернуть предыдущую операцию вы можете при помощи кнопки “Возврат”	Возврат	
В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Совет: при помощи штампа вы также сможете устранить блики от вспышки на ваших волосах и исправить огрехи прически.

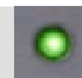
Шаг 6: Указание контуров лица на фотографии в фас

Во время шага 6 вы сможете указать местоположение и форму ваших глаз, губ, носа, подбородка, и, в случае необходимости, ушей. Соответствующие иллюстрации в левой части экрана помогут вам справиться с этой задачей.
Помните: чем точнее вы разместите контуры, тем лучше будет выглядеть трехмерная модель.

Зачем нужны контуры?

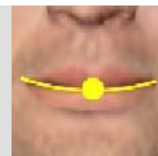
Последовательность, в которой вы будете указывать контуры, не важна. Главное, чтобы перед переходом к следующему шагу, были установлены все контуры, только контур ушей вы можете не размещать. О размещении контуров ушей вы можете прочитать на следующей странице.

Включение и отключение контуров

Когда вы нажмете на одну из кнопок с изображением зеленого круга, то на экране появится контур соответствующей части лица.	Включение и отключение контуров	

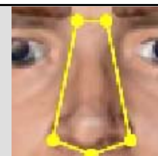
Включение и отключение контуров

Контуры: перемещение и изменение размера

Контур глаз и губ Контур глаз и губ состоит из желтой точки и направляющей линии. Если вы подведете курсор к желтой точке, то он примет форму указывающей руки. Если вы теперь щелкните левой кнопкой мыши, то направляющая линия станет красной, и вы сможете передвинуть контур.	Контур глаз и губ	 

Контуры глаз, губ, носа, подбородка и ушей

Контуры, состоящие из 5 или 4 точек, отмечают положение носа, подбородка и ушей. Если вы щелкните на одну из точек, то она станет немного больше, и вы сможете переместить ее отдельно. Одновременно часть фотографии подсвечивается. Таким образом, вам показывается место, куда вы можете поместить выбранную точку. Перемещение отдельных точек влечет за собой изменение формы контура.

Контур носа Вы можете переместить контур носа, когда курсор, подведенный к нему примет форму руки. Если вы подведете его к одной из вершин контура, то курсор примет форму указывающего пальца. Перетаскивая вершины отдельно, вы сможете изменить форму контура.	Контур носа	

Советы по установке контура носа

Контур должен быть совмещен с носом так, чтобы две верхние точки оказались на переносице как можно ближе к уголкам глаз. Еще одна точка должна находиться ровно под кончиком носа. Остальные точки должны обрамлять ноздри.

Совет!

– У многих людей разные контуры носа, поэтому, скорее всего, вам придется немного изменить форму контура.

Контур подбородка Контур подбородка можно двигать и менять точно таким же образом, как и контур носа (смотри выше).	Контур подбородка	
Необязательный контур ушей Если на фотографии вы с короткой стрижкой или выступающими ушами, то вас следует указать их контуры. Для этого вам стоит нажать на кнопку, которая находится рядом с изображением ушей...	Использовать ли контур ушей?	
Контур ушей ... контуры ушей вы можете менять точно так же, как и контур носа.	Контуры ушей	

Вы должны определить **угол ваших ушей** при помощи изменения формы контура. Если уши прижаты к голове, то вам следует немного приблизить две левые точки к правым.

Острые уши или нет?

В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Экспериментируйте с контурами!

Во время шагов с 7 по 12 вы будете обрабатывать **фотографию в профиль**. Это процедура очень напоминает то, что вы делали во время шагов с 1 по 6, есть только некоторые незначительные отличия.

Шаг 7: Открытие фотографии в профиль

Источники фотографий:

Во время седьмого шага вы можете открыть фотографию в профиль с жесткого диска, цифровой камеры, сканера или цифровой камеры.

Важный совет:
Вы можете создать трехмерную модель, использую только фотографию в фас. В таком случае, вам следует нажать на кнопку с изображением зеленого треугольника в правой части экрана. Тогда шаги с 8 по 12 будут пропущены, и вы перейдете непосредственно к шагу 13.

Источники фотографий:	Кнопка
• Жесткий диск / Файловая система	
• Цифровой фотоаппарат, веб-камера, сканер и др. (Twain)	

Совет!

Подключенные устройства

СИМС: Я и мои друзья автоматически находит установленные устройства и делает кнопки активными. Попытка обращения к отключенному устройству может привести к некорректной работе системы. То есть, если вы нажмете на активную кнопку, не включив или предварительно отключив устройство, связанное с этой кнопкой, то операционная система может начать функционировать некорректно. Мы советуем вам включать устройства, при помощи которых вы хотите открывать фотографии в нашей программе, до начала работы **СИМС: Я и мои друзья** и не отключать их во время работы.



Несколько источников Twain

В вашем компьютере может находиться одновременно несколько источников Twain. Например, у вас может быть сканнер и цифровая камера, или две камеры. В таком случае вам следует сначала **указать источник Twain**, нажав на эту кнопку. После нажатия вы увидите окно, в котором будут показаны все источники Twain, находящиеся в системе. Выберите нужное устройство и нажмите кнопку "OK". Диалог, который показывается, когда вы загружаете фотографию из источника Twain, зависит от типа устройства, которым вы пользуетесь. Если у вас возникли вопросы по поводу того, как им пользоваться, пожалуйста, откройте документацию, поставляемую вместе с купленным вами устройством.

Шаг 8: Обрезка и поворот фотографии в профиль

Для начала, вам следует выбрать желаемый масштаб фотографии, обрезав ее. Вы добьетесь наилучших результатов, если обрежете фотографию, оставив небольшой отступ под шеей. Нажав и не отпуская правую кнопку мыши, подведите синий прямоугольник как можно ближе к вашей голове.

Щелкните на кнопку с изображением ножниц, чтобы обрезать фотографию. Тем самым образом вы увеличите масштаб снимка, что позволит вам в дальнейшем более точно работать с ним.	Обрезать	
Если вам не понравился результат, которого вы добились во время одной из предыдущих операций, вы можете нажать на эту кнопку и вернуться к оригинальной фотографии.	Вернуть	
Иногда вам нужно будет повернуть фотографию. Вы можете повернуть снимок на 90 °, нажав на эту кнопку.	Поворот на 90 °	

Отражение фотографии в профиль
Для программы **СИМС: Я и мои друзья**, вам потребуется фотография, сделанная слева, то есть нос на фотографии должен показывать налево.

Эта кнопка используется для отражения фотографии относительно вертикальной линии.	Отражение фотографии в профиль		Отражение фотографии

Исправьте неверно сделанную фотографию одним щелчком мыши!

Шаг 9: Удаление фона с фотографии в профиль

Во время девятого шага вам придется **удалить фон с фотографии**, чтобы программа смогла определить силуэт вашей головы.

Удостоверьтесь, что выбрана волшебная палочка. Курсор должен тоже принять форму волшебной палочки. Щелкните на фон фотографии на некотором расстоянии от лица. После этого фон будет удален.	Удаление фона	

На некоторых фотографиях у вас могут остаться небольшие области, не удаленные после предыдущего действия, или же вы просто хотите удалить выступающие пряди, длинные серьги, или выступающие плечи. Помните: для создание верной трехмерной модели на снимке должны остаться голова и основание шеи.
Силуэт должен быть **очищен** при помощи **очищающих функций**, доступ к которым вы можете получить, нажав на кнопки с изображением ластика или кисти. При нажатии на одну из этих кнопок, ваш курсор превратится в небольшой круг.

После выбор ластика, все, что находится в области курсора в форме круга, после нажатия левой кнопки мыши будет удалено.	Удаление при помощи ластика	
При помощи кисти вы можете восстановить ранее удаленные части фотографии. Это распространяется на области удаленные как ластиком, так и волшебной палочкой.	Кисть / Восстановление при помощи кисти	
Отмена последней операции при помощи клавиши "Возврат"	Возврат	
Вы можете изменить размер рабочей области кисти или ластика, нажав на кнопку с пиктограммой круга. При этом вы можете выбрать из трех размеров.	Размер ластика и кисти	
В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Помните: от качества удаления фона вашей фотографии сильно зависит качество полученной трехмерной модели.

Шаг 10: Поворот фотографии в профиль

Во время этого шага вы можете исправить фотографии, которые сделаны не точно в профиль, а с некоторого угла.

Поворот фотографии

При помощи красного ползунка вы можете повернуть голову на фотографии так, чтобы снимок был произведен точно сбоку.	Поворот фотографии	
Чтобы вернуться к оригинальной фотографии, вы можете восстановить положение ползунка или же нажать на кнопку "Возврат".	Возврат к исходной фотографии	

Поворот фотографии

Обычно, если вы верно установите здесь положение, **программа** сама создаст идеальную модель. Если же полученная модель будет обладать некоторыми дефектами (например, странный шов, идущий от висков к подбородку), то вернитесь к этому шагу и попытайтесь изменить угол съемки.

Шаг 11: Ретуширование

Иногда вам приходится использовать фотографии, на которых шея закрыта высокими воротничками или шарфами. Если к подобной "одетой" фотографии добавить тело, то на шее останется странный ободок, не гармонирующий с остальной одеждой.

В программе **СИМС: Я и мои друзья** вы можете изменить цвет подобных областей. Чтобы понять, как это сделать – внимательно прочтите описание инструментов, которое находится ниже.

Ретуширование небольших областей

Вы можете заполнить штамп текстурой вашей кожи и...	Подбор текстуры	
... и нанести выбранную текстуру на нужно место на фотографии (режим кисти).	Нанесение текстуры	
Закрашенные по ошибке области вы можете легко восстановить при помощи кнопки с изображением ластика.	Исправление ошибок при помощи ластика	
Вернуть предыдущую операцию вы можете при помощи кнопки “Возврат”	Возврат	
В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Совет: при помощи штампа вы также сможете устранить блики от вспышки на ваших волосах и исправить огрехи прически.

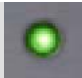
Шаг 12: Указание контуров лица на фотографии в профиль

Зачем нужны контуры?

Во время шага 12 вы сможете указать местоположение и форму ваших глаз, губ, носа, подбородка, и, в случае необходимости, ушей. Соответствующие иллюстрации в левой части экрана помогут вам справиться с этой задачей.
Помните: чем точнее вы разместите контуры, тем лучше будет выглядеть трехмерная модель.

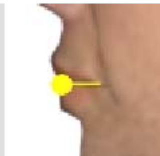
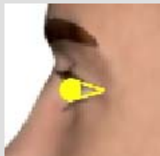
Последовательность, в которой вы будете указывать контуры, не важна. Главное, чтобы перед переходом к следующему шагу, были установлены все контуры, только контур ушей вы можете не размещать. О размещении контуров ушей вы можете прочитать на следующих страницах.

Включение и отключение контуров

Когда вы нажмете на одну из кнопок с изображением зеленого круга, то на экране появится контур соответствующей части лица.	Включение и отключение контуров	

Включение и отключение контуров

Контуры: перемещение и изменение размера

Контур глаз и губ Контур глаз и губ состоит из желтой точки и направляющей линии. Если вы подведете курсор к желтой точке, то он примет форму указывающей руки. Если вы теперь щелкните левой кнопкой мыши, то направляющая линия станет красной, и вы сможете передвинуть контур.	Контур глаз и губ	 

Контуры глаз, губ, носа, подбородка и ушей

Контуры, состоящие из 6 или 4 точек, отмечают положение носа, подбородка и ушей. Если вы щелкните на одну из точек, то она станет немного больше, и вы сможете переместить ее отдельно. Одновременно часть фотографии подсвечивается. Таким образом, вам показывается место, куда вы можете поместить выбранную точку. Перемещение отдельных точек влечет за собой изменение формы контура.

Контур носа Вы можете переместить контур носа, когда курсор, подведенный к нему примет форму руки. Если вы подведете его к одной из вершин контура, то курсор примет форму указывающего пальца. Перетаскивая вершины отдельно, вы сможете изменить форму контура.	Контур носа	

Советы по установке контура носа

Совет!

Контур должен быть совмещен с носом так, чтобы верхняя точка оказались на переносице как можно ближе к уголку глаза. Еще одна точка должна находиться ровно под кончиком носа. Третья точка должна быть на ноздре, а четвертая, самая нижняя – в точке пересечения губ и носа.

- У многих людей разные контуры носа, поэтому, скорее всего, вам придется немного изменить форму контура.
- Иногда нос у трехмерных моделей получается чересчур коротким. В таком случае вам стоит немного отодвинуть контур носа от головы, не обращая внимания на то, что под частью контура уже не будет носа.
- Если вы слишком низко поместили самую нижнюю точку контура, то у получившейся модели может начать наблюдаться эффект “заячьей губы”, то есть верхняя губа будет слишком далеко выдаваться вперед. Лучшая позиция для нижней точки контура варьируется от фотографии к фотографии, поэтому вам, возможно, придется после создания модели вернуться к этому шагу и немного изменить положение носа.

Контур подбородка Контур подбородка можно двигать и менять точно таким же образом, как и контур носа (смотри выше).	Контур подбородка	
Необязательный контур ушей Если на фотографии вы с короткой стрижкой или выступающими ушами, то вас следует указать их контуры. Для этого вам стоит нажать на кнопку, которая находится рядом с изображением ушей...	Использовать ли контур ушей?	
Контур ушей ... контуры ушей вы можете менять точно так же, как и контур носа.	Контуры ушей	

Совет!

Если на вашей фотографии волосы частично закрывают уши, то вам следует посмотреть, какая модель получится лучше: с указанием контура ушей или без него.

В случае необходимости, вы можете изменить масштаб фотографии при помощи этой кнопки, чтобы более точно работать со снимком...	Изменение масштаба фотографии	
... а при помощи этой кнопки перемещать видимую область увеличенной фотографии при помощи четырех стрелок.	Перемещение видимой области	

Экспериментируйте с контурами!

Шаг 13: Выбор тела и создание персонажа

Создание трехмерной модели

Во время шага 13 вы выберете тело, на плечи которого будет водружена полученная трехмерная модель головы. Выбранное вам в текущий момент тело обрамлено зеленым контуром.

Подтвердите создание вашего персонажа, нажав на кнопку и изображением головы.	Создание персонажа	

Все изменения, сделанные вами во время предыдущих шагов (обрезка, ретуширование, установка контуров и.т.п.) будут применены и сохранены в файле проекта.

Специальные эффекты

На правой панели **Лаборатории лиц** находятся кнопки и ползунок, при помощи которых вы можете применить дополнительные эффекты.

Изменение высоты лба и/или головы (эффект по умолчанию).	
Увеличение или уменьшение подбородка.	
Изменение длины и формы носа.	
Изменение ширины головы.	
Изменение линии губ.	

Выберите нужный эффект, нажав на соответствующую кнопку, и измените положение красного ползунка. Кнопка выбранного эффекта отображается зеленым. Не забывайте время от времени сохранять проект, чтобы не потерять сделанные вами изменения.

Выбор тела

При помощи этих кнопок вы сможете изменить тело, находящееся в пробирке. Все изменения, сделанные вами во время предыдущих шагов (обрезка, ретуширование, установка контуров и.т.п.) будут применены и сохранены в файле проекта.

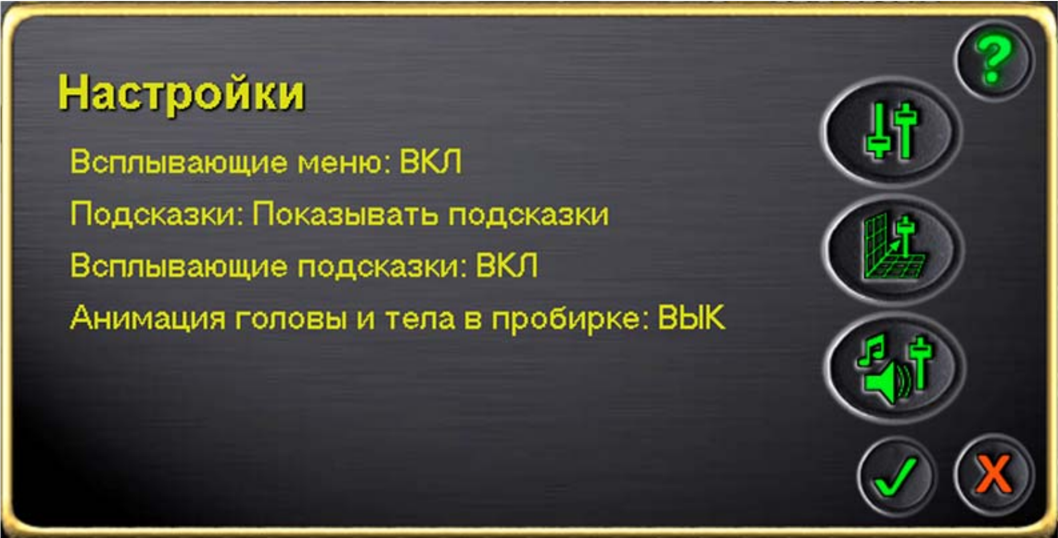
Нажав на одну из стрелок, вы можете сменить тело, не выходя при этом в экран выбора тел. Новое тело будет показано в пробирке.	Смена тела	
Здесь вы сможете более близко ознакомиться со всеми возможными телами. На экране будут показаны все модели, что позволит вам сравнить их и сделать свой выбор.	Детальный просмотр	

Обновление галереи тел

Программа СИМС: Я и мои друзья может проверить, не нуждается ли ваша галерея тел в обновлении. Она свяжется с сайтом, проверит наличие новых тел, и, в случае необходимости, бесплатно загрузит их на ваш компьютер.	Обновление галереи тел	

Настройки программы

При помощи этого экрана вы можете настроить программу **"СИМС: Я и мои друзья"** в соответствии с вашими желаниями. Хотите ли вы видеть подсказки? Желаете ли слышать звуковое сопровождение? Вы можете легко и быстро указать это при помощи следующего диалога:



Диалог настроек

Основные настройки	

В левой части экрана вы можете увидеть четыре настройки, которые могут быть включены или выключены.

Настройка	**Значения**
Всплывающие меню	ВКЛ / ВЫК
Подсказки	Показывать / Нет
Всплывающие подсказки	ВКЛ / ВЫК
Анимация головы и тела в пробирке. Здесь вы можете указать, будет ли тело в пробирке двигаться, когда вы подведете к нему курсор мыши.	ВКЛ / ВЫК

Аппаратное ускорение	

Настройка	**Значения**
Аппаратное ускорение Вы должны выйти из программы и открыть ее заново, чтобы изменения вступили в силу.	ВКЛ / ВЫК

Настройка звука	

Настройка	**Значения**
Звук	ВКЛ / ВЫК
Громкость	Тихо – Громко (ползунок)

Использование своих фотографий

Не каждая фотография может быть использована в программе **СИМС: Я и мои друзья –** хороших результатов можно добиться только в том случае, если полученные фотографии удовлетворяют некоторым требованиям. Поэтому мы возьмем на себя смелость дать вам несколько советов по поводу того, как правильно делать фотографии.

Хорошая фотография – отличный результат... или: Что такое – хорошая фотография?

Объекты:

Голова

Эта программа предназначена для создания моделей голов. Поэтому, если вы попытаетесь использовать фотографии, которые после обработки не будут иметь форму головы – результат будет непредсказуемым.

Прическа / Очки

Иногда, детали головы, такие как пряди, большие серьги, очки и прочее, **сильно выделяются** из силуэта головы. Мы советуем вам попробовать, по возможности, сниматься без очков. Серьги и выступающие волосы (например, косички) можно удалить с фотографии во время работы с **интерактивным помощником**. Если у вас длинные волосы, то вам лучше не экспериментировать с контурами ушей, но гораздо проще зачесать их назад, так чтобы уши остались открыты. Помните, что для получения качественной модели, программе требуется только два снимка. В качестве (не снимаемой) правой стороны лица берется отражение снимка в профиль слева.

Советы!

- Не используйте фотографии, на которых вы сняты во весь рост или по пояс.
- Лучше всего подойдут фотографии с обнаженной шеей. Тогда вам впоследствии не придется утомительно закрашивать цветом кожи воротнички, шарфы и прочее.
- Постарайтесь снимать при ровном освещении и не использовать вспышку.
- Снимите большие серьги перед съемкой, если это возможно.
- По возможности уберите волосы с лица перед съемкой, так чтобы лоб остался открытым.
- Постарайтесь зачесать длинные волосы за уши.
- Если это возможно, снимите, пожалуйста, очки.

Правильная съемка

Чтобы сделать хорошую фотографию для этой программы, вам стоит воспользоваться теми же правилами, которые используют фотографы **во время портретной съемки**. Глубокие тени и красные глаза будут неважно выглядеть на фотографии, так почему же им выглядеть привлекательно на трехмерной модели?

Установка света

Хорошее освещение очень важно, и вам стоит попытаться использоваться ровный рассеянный свет. Для этого проще всего направить источник света или вспышку на потолок. Прямой свет может привести к затемнению некоторых областей вашего лица. В дополнение к основному источнику света стоит поставить несколько дополнительных, меньшей мощности, так, чтобы лицо было освещено равномерно.

Солнечный свет

Обращайте внимание на то, что неоновые лампы отличаются по спектру от **солнечного света**, поэтому цвета на вашей фотографии будут немного другими. Поэтому вы должны использовать лампы солнечного света, если это возможно.

Фас и профиль

Но не каждый снимок, сделанный по правилам портретной фотографии подойдет для использования в программе **СИМС: Я и мои друзья**.

Фотографии должны сниматься точно в профиль или же точно в фас. Во время съемок в фас стоит обращать особое внимание на глаза: они должны быть на одной высоте и на одинаковом расстоянии от камеры.

Фотографируемый должен **сидеть прямо** и не наклонять голову. Или же вы должны установить камеру так, чтобы голова снимаемого оказалась ровно по центру видоискателя и не была наклонена. Если же вы все-таки заметили, что голова немного повернута, то, впоследствии вы сможете повернуть фотографию при помощи **Интерактивного помощника**.

С самого начала вы должны следить за качеством снимка. Если вы будете снимать с большого расстояния, то во время обрезки и масштабирования фотографии, качество сильно снизится. Мы рекомендуем вам снимать в формате фильма или держать камеру боком.

Если часть снимка с вашим лицом слишком мала (например – часть групповой фотографии), то это сильно отразится на качестве полученной модели. Снимок головы должен быть по размерам не менее 300 x 300 точек.

Так как в результате работы программы должна получиться одна трехмерная модель, то и снимки в фас и в профиль должны производиться в как можно более похожих условиях.

Фон

Если вам удастся избежать теней на фоне, то вы сохраните себе массу времени, которое будет потрачено в противном случае на выделения силуэта головы при помощи **Интерактивного помощника**. Это еще один аргумент в пользу того, что вам действительно стоит воспользоваться рассеянным светом. Если же вы все-таки решили воспользоваться вспышкой, то постарайтесь снимать как можно дальше от стены. Так тени станут мягче и светлее. Также стоит снимать на фоне, отличающемся по цвету от ваших волос и лица, но при этом не отбрасывающего бликов (лучше всего подойдет серая одноцветная материя, например мешковина).

Советы

Совет!

- Правильно установите свет, по возможности, используйте рассеянное освещение.
- Не пользуйтесь вспышкой.
- Используйте лампы солнечного света (не неоновые), если это возможно.
- Правильно установите расстояние до снимаемого объекта.
- Снимайте точно в профиль или в фас.
- Держите голову прямо.
- Снимайте с небольшого расстояния или воспользуйтесь увеличивающим объективом (на фотографии должна остаться только голова и часть шеи).
- Держите камеру вертикально.
- Не меняйте прическу между фотографиями.
- Ваша голова должна быть не менее 300 x 300 пикселей.
- Обе фотографии должны быть сделаны с одинаковым освещением.
- Подберите однородный, контрастный фон.

Чем вы фотографируете

Вы снимаете цифровым фотоаппаратом, видеокамерой, или же сканируете бумажные фотографии? В зависимости от аппарата, мы можем дать вам еще несколько советов, которые также помогут вам улучшить качество снимков.

Цифровой фотоаппарат или видеокамера

Ближе расстояние = выше разрешение

Постарайтесь снимать как можно ближе к объекту (или воспользуйтесь увеличивающим объективом). В результате разрешение снимков будет больше, и после обрезки изображение не станет "зернистым".

Используйте ЖК дисплей

Большинство цифровых камер снабжено видоискателями. То, что вы видите в видоискателе – не в точности конечный снимок, поэтому лучше воспользуйтесь жидкокристаллическим дисплеем, чтобы удостовериться в качестве фотографируемого.

Форматы файлов и качество фотографий

У большинства камер можно установить количество снимков, которое можно сохранить на карте памяти. Чем меньше это число, тем более качественными получатся снимки. По возможности, не используйте формат JPEG!

Если на вашем компьютере установлен графический редактор, то вы можете увеличить качество фотографий, изменив их яркость и контрастность. Перед открытием в программе **СИМС: Я и мои друзья**, сохраните файл, находящиеся в формате JPEG, в другом формате.

Сканер

Сканирование: Фотография, Глубина цвета 24 бита

Если вы решили **сканировать** фотографии, то вам стоит указать область сканирования уже во время самого процесса сканирования. Таким образом, вы добьетесь более высокого разрешения. Используйте 24 битную палитру, не больше! Не сохраняйте фотографии в формате JPEG. Мы рекомендуем вам сканировать вам в масштабе 100% при разрешении не более 150 точек на дюйм.

Советы!

- Снимайте как можно ближе к объекту, при этом не получая искажение фотографии.
- Для контроля над качеством съемки используйте ЖК-дисплей.
- При использовании цифровой камеры установите максимально качество съемки.
- Если возможно, сохраняйте файлы в формате JPEG.
- Используйте графический редактор для начальной обработки фотографий: измените яркость и контраст.
- Выберите нужную область при сканировании фотографии.
- Сканируйте с глубиной цвета 24 бита, 100 % от оригинального размера и с разрешением не более чем 150 точек на дюйм.

Поддержка

Если вы по каким-то причинам не можете оцифровать ваши фотографии, мы сможем сделать это для вас за небольшую плату в 5 немецких марок. Для этого пошлите нам ваши снимки с приложенным чеком на 1 марку 53 пфеннига с пометкой DIN A5 по следующему адресу:

X media GmbH
Im Vogelsang 101a
45527 Hattingen

Из этих материалов мы создадим цифровые фотографии, которые вы впоследствии сможете вставить в программу. Ваш заказ будет обработан достаточно быстро (около 1 недели) и выслан на указанный вами адрес вместе со счетом на 5 немецких марок (только для Германии). Наши клиенты из других стран (Австрия, Швейцария и др.) могут оплатить его при помощи чека или наличными. Помните, что качество оцифрованной фотографии сильно зависит от качества оригинала. После получения готовых фотографий вы можете перевести деньги на следующий счет:

X media GmbH, account no. 122432100, BLZ 45261547

Некоторые советы по поводу видеокарт

Примечания:

Для работы с программой **СИМС: Я и мои друзья** вам потребуется видеокарта PCI/SVGA, поддерживающая разрешение как минимум 800 x 600 точек и глубину цвета 16 бит с 2-мя или более мегабайтами оперативной памяти.

Чем быстрее ваш графический адаптер, тем быстрее будут двигаться ваши персонажи. А скорость создания трехмерных моделей зависит от количества размещенных вами контуров и скорости центрального процессора.

В некоторые графические адаптеры встроена аппаратная поддержка трехмерного ускорения и трехмерных моделей. Включите эту поддержку, чтобы ваши персонажи двигались и перерисовывались быстрее.

Если вы хотите слышать звуковые эффекты во время работы с программой, вам понадобится звуковая карта с поддержкой технологии DirectSound. Если же ваша звуковая карта не поддерживает этой технологии, то звук может пришептывать, заикаться или затухать. В таком случае мы советуем вам обновить драйвера вашей карты.

Следующая таблица показывает рекомендуемый режим для графических карт, в случае включения аппаратного ускорения.

Графический адаптер - Вы можете установить режим:
4 МБ – 800 x 600, 16 бит
8 МБ – 1024 x 768, 16 бита
16 МБ – 1600 x 1024, 32 бита

Проблемы с некоторыми графическими картами

Некоторые графические карты поддерживают лишь аппаратное ускорение с глубиной цвета 16 бит. Дополнительную информацию вы можете найти в разделе "FAQ" на нашем сайте.

Советы по поводу установки DirectX™

DirectX™ - это программный интерфейс для приложений на базе Windows, позволяющий с большей эффективностью общаться с мультимедийными устройствами. Также DirectX™ уменьшает сложности, связанные с установкой и настройкой вашего компьютера.
Для работы некоторых компонентов DirectX™, DirectDraw, Direct3D и DirectSound вам потребуются последние драйвера для вашей графической и звуковой карты. Если в вашей системе установлены старые драйвера, то могут начаться проблемы со скоростью работы ваших устройств.

Установка DirectX™ обновит драйвера ваших мультимедийных устройств. Вы можете скачать последнюю версию DirectX™ с сайта Microsoft по адресу:
Http://www.microsoft.com/directx/

Если в вашей системе присутствуют устройства малоизвестных производителей, которые не поддерживают технологию DirectX™, то вам следует связаться с производителями.

После установки DirectX™ вы можете проверить, поддерживают ли ваши графические и звуковые драйвера технологию DirectX™:
1. Откройте меню Пуск, которое находится на панели задач, и выберите пункт "Выполнить..."
2. Наберите в появившейся строке "dxdiag.exe" и нажмите кнопку "OK".
3. Информация о графических и звуковых картах и драйверах для них, вы можете найти в панелях "Дисплей" и "Звук".

В подпанели "Драйверы" вы можете ознакомиться с версией установленных драйверов и о том, сертифицированы ли данные драйвера компанией Microsoft. Если в колонке "Подпись" стоит значение "Нет", то вам стоит проверить эти драйвера на совместимость с технологиями DirectDraw и Direct3D. Чтобы это сделать – нажмите на кнопки "Проверка DirectDraw" и "Проверка Direct3D".

- Если в панели "Возможности DirectX" отключено ускорение DirectDraw или Direct3D, то вам стоит нажать на кнопку "Включить", чтобы активировать эту возможность.
– Нажмите на кнопку "Проверка DirectDraw" или "Проверка Direct3D", чтобы проверить корректное функционирование этих технологий.
– Если кнопка "Включить" недоступна, то вам следует связаться с производителем вашей карты или скачать более свежие драйвера для вашего устройства.

Важное примечание: Если драйвера для звуковой или графической карты поддерживают технологию DirectX™, но не сертифицированы компанией Microsoft, то во время установки DirectX™ вам будет предложено заменить эти драйвера сертифицированными. Мы не рекомендуем это делать для драйверов **графических адаптеров.** Карты некоторых производителей будут корректно функционировать только с оригинальными драйверами.

Алфавитный указатель

Анимация
  сброс 12
Аппаратное
  проблемы 16, 23
  ускорение 34, 39
  ускорение 34
Аппаратный ускоритель 5
Видеокамера 37
Видеокарты 5, 40
Видеокарты 39
Волосы
  пряди 35
Вспышка
  (фото) 36
Драйвер 16, 23
DirectX
  установка 39
Звук 34
Звуковая карта 39
Интерактивный помощник 10, 15
Искажение
  объектов 35
Качество фотографии 37
Контур
  Включение/выключение 21, 28
  Глаз/Губ 21, 28
  Необязательный (ушей) 22, 29
  Носа 21, 29
  Подбородка 22, 29
  Уха 22, 29
  Ушей 29
Контур носа
  Советы 22, 29
Контур ушей 29
Лаборатория лиц 7, 10, 11, 12
Масштаб 18, 20, 22, 25, 27, 30
Настройки 14
Настройки 33
Настройки 10, 12
Настройки экрана 5
Настройки экрана 39
Оглавление 2
Очки 35
Панель управления 12
Панель управления 7
Портретная съемка 36
Полоска состояния 12
Прическа 35
Проект 7, 8
  Примеры.. 7
  Создание... 13
  Сохранение 13
  Сохранение как 13
  Открытие 13
Подсказки 7, 10
  Настройки 33
Разрешение 38
Разрешение 37
Ретуширование 20, 27
Серьги 35
Свет 36
  Вспышка 36
  Дневной /искусственный 36
  Неоновые лампы 36
  Рассеянный 36
Сканер 38
Сканирование 38
Справка
  Быстрая 7,10
Стандартные операции с проектом 7
Трехмерная модель
  создание 31
Twain 16, 23
  Источники 16, 23
Уши 36
Фон 36
Фотография в фас
  поворот/наклон 19
Фотография
  В фас 36
  Детали 17, 24
  Наклон 26
  Освещение 36
  Открытие 16, 23
  Отражение 24
  Разрешение 37
  Профиль 36
  Сканирование 38
  Удаление фона 18, 25
  Фон 36
Фотографии 35
  Свои 35
  Советы 35, 37
  Советы 38
  Источники ... 37
Цифровой фотоаппарат 16, 23
Цифровой фотоаппарат 37
качество фотографий 37
  видоискатель 37
Экраны программы 10